

# POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ETAPA DE PRIMARIA SEGÚN LOS MAESTROS EN FORMACIÓN ESTUDIO DE CASO.

Marín-Díaz, V., Morales-Díaz, M., & Reche-Urbano, E. (2019). Educational Possibilities of Video Games in the Primary Education Stage According to Teachers in Training. A Case Study. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1), 42-49. doi:10.7821/naer.2019.1.330



## INTRODUCCIÓN

El desarrollo del aprendizaje en los niveles primarios de la educación se encuentra hoy mediado por el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación **TIC**

## OBJETIVO

Poner de relieve como los maestros en pre-servicio denotan las bondades de este recurso para el aprendizaje en la etapa de primaria.



## RESULTADOS

ESTUDIO DESCRIPTIVO VIDEOJUEGO Y AULA DE PRIMARIA

19 ÍTEMS DE 35

Posición positiva hacia la presencia de los videojuegos en el desarrollo del currículo de Educación Primaria

NO ESTÁN DE ACUERDO

ÍTEM 9 (Discriminan a las personas con discapacidad)

ÍTEM 14 (Te ayuda a desenvolverte adecuadamente en situaciones cotidianas utilizando una lengua extranjera)

ACTITUD PERSONAL VIDEOJUEGOS

Les gustan poco y no benefician.

VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS  
Sí son de su agrado.



## MÉTODO

Carácter cuasi-experimental

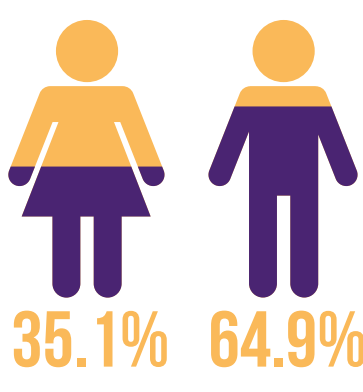
### INSTRUMENTO

Cuestionario de 62 ítems (Likert de 5 puntos) 3 dimensiones

- Identificación de los participantes
- Videojuegos y el aula de Educación Primaria
- Actitud hacia los videojuegos

### POBLACIÓN Y MUESTRA

169 estudiantes (Grado en Educación Primaria de la Universidad de Córdoba)



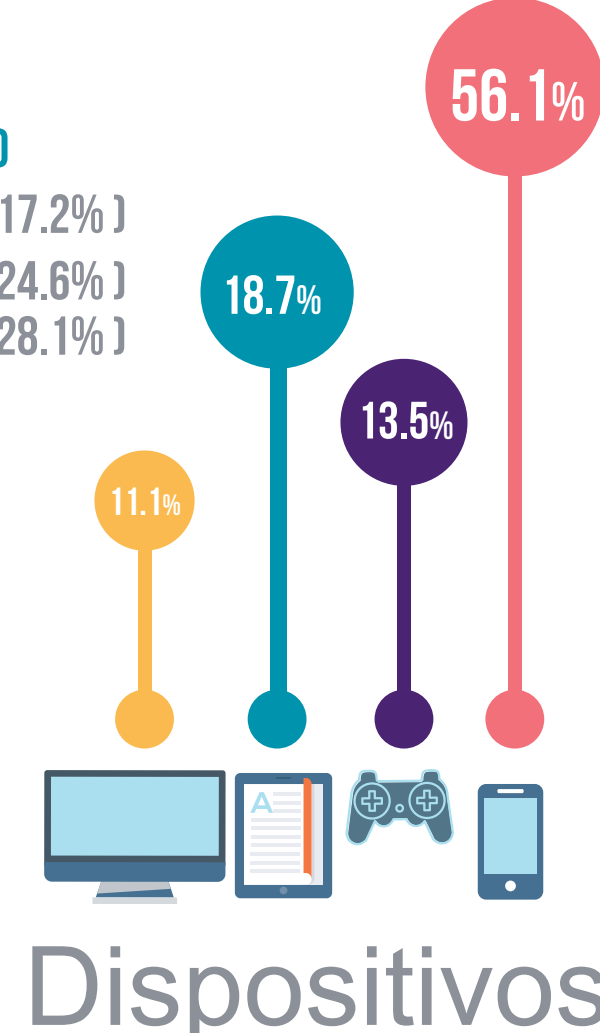
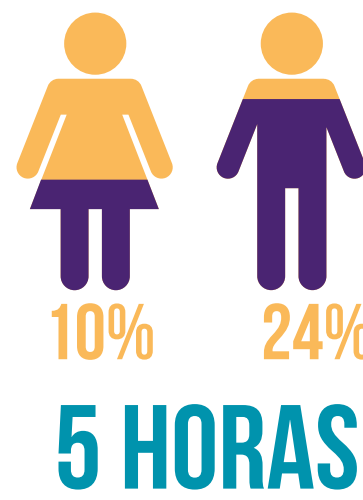
Edad 94.7% → 20-25

Horas 1 HORA → 26.3% - 26.9% Durante la semana  
5 HORAS → 19.9% - 9.9% Fin de semana una hora  
NINGUNA → 18.1% - 25.1%

Modalidad de juego

SOLO → 62.2% - 35.7% < ACOMPAÑADO  
EN RED → 35.5% - 47.3% < NO A VECES (17.2%)  
COMPAÑEROS → 9.4% - 66.1% < NO A VECES (24.6%)  
LOS CONOCEN → 13.5% - 52% < NO A VECES (28.1%)

Género y horas



## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### HORAS DE JUEGO

No afectan a sus actividades académicas. 5 horas a la semana no representan una conducta adictiva.

GÉNERO Y TIEMPO (HOMBRES) ACTITUD MÁS FAVORABLE

Son quienes más juegan tanto entre semana como en el fin de semana.

Consideran que los videojuegos en primaria permiten conocer y utilizar:

- La lengua castellana y la de la comunidad autónoma,
- Adquisición de aspectos de las Ciencias de la Naturaleza

### EMPLEO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL AULA DE PRIMARIA

Útiles para generar opiniones favorables sobre la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, mejorar o dominar la lengua las matemáticas, ayudar a desarrollar conductas contrarias a la violencia y prevenir accidentes de tráfico

